

ABSTRAK

Maulida, Zerlina; Pujiastuti, Etin; Riyanton, M. 2026. *Bahasa Slang pada Interaksi Virtual di Platform Roblox dalam Gim Indo Camp: Kajian Sociolinguistik*. Skripsi. Purwokerto. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jenderal Soedirman.

Perkembangan teknologi digital mendorong munculnya variasi bahasa slang dalam interaksi virtual, khususnya pada platform gim daring seperti Roblox. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk dan menguraikan fungsi penggunaan bahasa slang dalam gim “Indo Camp” di platform Roblox. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui simak bebas libat cakap, teknik rekam, dan teknik catat selama bulan September 2025. Data dianalisis menggunakan metode padan dengan teknik pilah unsur penentu, teknik hubungan banding menyamakan, dan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan lima bentuk bahasa slang dengan bentuk singkatan paling dominan sebanyak 11 data, diikuti pemendekan sebanyak 9 data, salah ucap yang lucu sebanyak 4 data, interjeksi sebanyak 3 data, dan adaptasi bahasa asing sebanyak 3 data. Fungsi penggunaan bahasa slang mencakup enam kategori dengan fungsi ringkas dan konkret paling dominan sebanyak 20 data, diikuti humor sebanyak 4 data, berbeda dari yang lain sebanyak 3 data, menghindari makna negatif sebanyak 3 data, memperkaya kosakata sebanyak 2 data, serta keintiman dan keakraban sebanyak 2 data. Penelitian ini menyimpulkan bahwa platform gim Roblox dapat menjadi wadah kreativitas linguistik. Bahasa slang dalam gim Roblox juga bersifat temporal serta gaya bahasa yang digunakan pemain didominasi bentuk singkatan dan fungsi ringkas dan konkret karena disesuaikan dengan kebutuhan komunikasi cepat sesuai karakteristik platform Roblox yang menyediakan fitur *live chat* dan *voice chat*.

Kata kunci: bahasa slang, gim daring, interaksi virtual, roblox

ABSTRACT

Maulida, Zerlina; Pujiastuti, Etin; Riyanton, M. 2026. *Slang in Virtual Interactions on the Roblox Platform's Indo Camp Game: A Sociolinguistic Study*. Thesis. Purwokerto. Faculty of Humanities Jenderal Soedirman University.

Digital technology development encourages the emergence of slang language variations in virtual interactions, particularly on online game platforms such as Roblox. This research aims to describe the forms and elaborate the functions of slang language usage in the “Indo Camp” game on the Roblox platform. The research method employed is descriptive qualitative with data collection techniques through non-participatory observation, recording technique, and note-taking technique during the month of September 2025. Data were analyzed using the referential method with determining element sorting technique, equalizing comparison connection technique and data analysis. Research findings reveal five forms of slang language with abbreviation as the most dominant at 11 data, followed by clipping at 9 data, funny misspellings at 4 data, interjection at 3 data, and foreign language adaptation at 3 data. Slang language usage functions encompass six categories with brevity and concreteness as the most dominant at 20 data, followed by humor at 4 data, distinctiveness at 3 data, avoiding negative connotations at 3 data, vocabulary enrichment at 2 data, and intimacy at 2 data. This research concludes that the Roblox platform can be a medium for linguistic creativity. Slang in Roblox games is also temporary in nature and that the language style used by players is dominated by abbreviations and concise and concrete functions because it is adapted to the need for rapid communication in line with the characteristics of the Roblox platform, which provides live chat and voice chat features.

Keywords: online game, roblox, slang language, virtual interaction